

BAB V Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dari Penelitian yang telah penulis lakukan mengenai perrancangan aplikasi airtouch maka dapat disimpulkan :

1. Dengan adanya aplikasi Airtouch pengguna dapat mengirimkan perintah ke arduino ataupun mengendalikan animasi pada *software Processing* tanpa perlu adanya sentuhan fisik antara manusia dengan hardware
2. Aplikasi airtouch memanfaatkan proses pergerakan manusia yang dideteksi oleh kamera berdasarkan perbedaan frame (*Background Extraction*)
3. Setelah Aplikasi diuji menggunakan *User Experience* dalam enam kategori kualitas aplikasi, aplikasi mempunyai penilaian yang baik berdasarkan range yang telah diperoleh dari jurnal penelitian *Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)* [28], dengan penilaian rata-rata -3 sampai 3 didapatkan nilai sebagai berikut :
 - a) Daya tarik, yaitu mengenai perasaan suka atau tidak secara keseluruhan ketika pemakaian aplikasi. Bernilai 1.98 yang termasuk dalam kategori *excellent*
 - b) Efisiensi mengenai, seberapa mudah aplikasi di gunakan oleh pengguna dalam waktu yang singkat. Bernilai 2.13 yang juga berada pada range *excellent*
 - c) kreatifitas dan inovasi dari software yang telah dibuat dimana menjadi hal baru bagi pengguna yang bernilai 2.31, yang diwakilkan dalam kategori kebaruan.

- d) Kejelasan mengenai kemudahan pengguna dan ketepatan mengenai pengendalian yang akurat bernilai, 1.72 dan 1.88 yang berada pada range *good*
 - e) Stimulasi adalah mengenai seberapa termotivasi pengguna untuk terus menggunakan software yang telah dibuat bernilai *excellent* dengan nilai 2.19
4. Waktu yang dibutuhkan komputer untuk mengirimkan data ke arduino yaitu selama 0.503 detik.
 5. Beberapa pengguna awam masih belum terbiasa menggunakan gerakan tangan untuk mengirim input ke komputer.

5.2 Saran

Untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut maka Penulis memberi saran untuk :

1. Perlunya perkembangan aplikasi airtouch yang dibuat pada perangkat *Micro Computer RaspberryPi* sehingga penggunaan *hardware* lebih *portable*, dan efisien untuk digunakan di lapangan.
2. Perlunya diterapkan aplikasi ke bidang kajian yang lebih aplikatif seperti penguasaan aplikasi *airtouch* sebagai *remote control*, sebagai tombol kamera jarak jauh, ataupun sebagai *augmented reality movie theater* dan *Airtouch Projector*.

